

Департамент образования и науки Тюменской области
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Тюменской области «Тюменский колледж производственных
и социальных технологий»



ДЕПАРТАМЕНТ
ПО СПОРТУ И НЕОЛИМПИЙСКОЙ ПОЛИТИКЕ
АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ТЮМЕНЬ



РЕСУРСНЫЙ
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ
ЦЕНТР



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО АДАПТИВНЫМ СПОРТИВНЫМ НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ



г. Тюмень, 2022 г.

Методические рекомендации подготовлены в рамках реализации проекта: Спортивно-инклюзивная площадка «Вместе играем, учимся и растем» совместно с МАОУ ДО ДЮЦ «Фортуна», а также в рамках деятельности базовой профессиональной образовательной организации (далее – БПОО), ресурсного учебно-методического центра по обучению инвалидов и лиц с ОВЗ в системе среднего профессионального образования (далее – РУМЦ СПО) ГАПОУ ТО «Тюменский колледж производственных и социальных технологий».

Материалы содержат описание адаптивных настольных спортивных игр и адресованы обучающимся по специальности 49.02.02 Адаптивная физическая культура, а также в своей работе могут использовать педагогическое сообщество региона.

Яковенко Е. С., Карамзина С. А., Битюцких Т. Е. Методические рекомендации для обучающихся по адаптивным спортивным настольным играм. - Тюмень: ГАПОУ ТО «ТКПСТ», 2022. – 32 с.

Содержание

Введение	5
Правила этикета адаптивных настольных спортивных игр	6
Моральный кодекс игрока Федерации настольных спортивных игр России	7
Описание адаптивных настольных спортивных игр	8
Игра НОВУС	8
Игра ДЖАККОЛО	9
Игра ШАФФЛБОРТ	10
Игра БИРПОНГ	11
Игра КУЛЬБУТО	12
Игра КОРНХОЛ	13
Игра ТЕЙБЛ ЭЛАСТИК	13
Игра КЕРЛИНГ СТРАНДАРТ	14
Игра ГОЛЬФ БРОСОК/ЛЕСТНИЧНЫЙ ГОЛЬФ	15
Игра КРОКЕТ	15
Игра КАРРОМ	16
Игра 10 ШАРОВ	16
Игра БОУЛИНГ	17
Игра БУЛЛИТ-ХОККЕЙ	18
Игра Кошки-мышки	18



ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе физкультура и спорт с каждым годом укрепляет свои позиции, всё больше людей отдают предпочтение здоровому образу жизни. Адаптивная физическая культура не стала исключением. Наряду с физическими упражнениями, всё большую популярность набирают адаптивные настольные игры, оказывающие влияние на двигательное, интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся, поддержание интереса к жизни, повышения работоспособности.

Игры воспитывают чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения, сдерживать свои эгоистические порывы. Они способствуют укреплению нервной системы, двигательного аппарата, улучшению общего обмена веществ, повышению деятельности всех органов и систем организма человека и служит полезным средством активного отдыха для многих обучающихся.

Адаптивные настольные спортивные игры позволяют каждому игроку выбрать и сформировать индивидуальный стиль, соответствующий темпераменту, особенностям личности, физическим возможностям, арсеналу освоенных технических приемов. Среди спортсменов встречаются игроки атакующего, контратакующего и комбинированного стилей, отличающиеся своими психомоторными качествами, быстротой и точностью реакций, стабильностью действий. Для любого стиля, любой индивидуальной манеры игры важен игровой интеллект, обоснованные тактические действия, ведущие к результативной игре.

Такие адаптивные настольные спортивные игры, как Новус, Шаффлборд, Джакколо, Кульбуто и Корнхол, большое влияние оказывают также и на нервно-психическое развитие играющего, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции, развивают тормозные процессы: в ходе игры играющим приходится реагировать движением на одни сигналы и удерживаться от движения при других. В этих играх развивается воля, сообразительность, смелость, быстрота реакций и многое др.

ПРАВИЛА ЭТИКЕТА АДАПТИВНЫХ НАСТОЛЬНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР

- Не забывайте поприветствовать игрока(ов), с которым(и) начинаете партию, рукопожатием.
- Прежде всего, следует запомнить, что момент, когда ваш партнер или игрок за соседним столом целится перед ударом или уже наносит удар, считается «святым». Недопустимо отвлекать игрока разговорами («говорить под руку»), а также стоять напротив лузы, в которую он целится, и опираться на стол.
- Недопустимо по своей личной инициативе, а не по просьбе соперника, производить какие-либо действия на поле, например, убрать с поля чрезмерное количество средства для натирания поверхности.
- Если вам нужно пройти, а на пути у вас оказался наклонившийся над новусным столом игрок, дождитесь, пока он нанесет удар, и только потом продолжайте свой путь.
- Крайне неприличным считается играть в верхней одежде. Одеваться желательно так, чтобы во время игры свести к минимуму возможность зацепить фишки рукавом, галстуком или фалдами пиджака. А если это произошло, не стоит обижаться на партнера, когда он укажет вам на то, что совершена ошибка.
- Если вы не участвуете в игре, сохраняйте молчание, игроки концентрируют свое внимание.
- Не затягивайте со своим ходом, 30 секунд вполне достаточно.
- Во время игры — не стучите по столу посторонними предметами или пальцами, во время движения противника вообще не прикасайтесь к столу, не ставьте на бортик столешницы любые посторонние предметы.
- Если у Вас возникла необходимость покинуть зону игры, предупредите об этом соперника.
- Не обманывайте.
- Поблагодарите игрока(ов), с которым(и) закончили партию за приятно проведенное время, рукопожатием

МОРАЛЬНЫЙ КОДЕКС ИГРОКА ФЕДЕРАЦИИ НАСТОЛЬНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР РОССИИ

- Я всегда буду доигрывать до конца игру и никогда, даже в подсознании не будет мыслях нарушать или якобы не заметил нарушение правил.
- Я не буду тратить гораздо больше времени на обдумывание своего хода, чем разрешено правилами игры.
- Я не буду есть во время игры и не буду трогать инвентарь грязными и жирными руками.
- Если мне судья данного турнира объясняет правила игры, я буду внимательно слушать.
- Если мне станет ясно, что у меня нет шансов победить, я доиграю игру до конца «ради искусства». Постараюсь набрать побольше победных очков, или побороться за место повыше.
- Я постараюсь сдерживать свою привычку передвигать пешки, биту, шайбу и компоненты на игровом поле, пока они не будут лежать.
- Если соперник делает какой-то ход, который напрямую вредит мне, я не буду расценивать это как проявление неприязни и постараюсь не принимать это близко к сердцу, потому что игрок обычно ставит свою задачу — делать наилучшие, по его мнению, ходы в текущей ситуации.
- Остановить ход соперника можно только одной командой «СТОП», все другие команды во время игры не имеют значения.
- Если новичок в игре спрашивает у меня совета, то я постараюсь показать наиболее эффективный ход.
- Я отключу свой мобильный телефон *это будет сложно сделать* на время игры, если только я не ожидаю очень важного звонка.
- Я не буду ныть насчет неудачи сразу после удара и перед ударом соперника.
- Я не буду высказывать суждения касательно качества самой игры, по крайней мере до окончания игры. А потом я все равно постараюсь комментировать только хорошие вещи в ней, а не ругать и кричать, что игра — «отстой». Для высказывания своих вкусов есть интернет.
- Я приду в оговоренное время, чтобы игра смогла начаться вовремя. Я понимаю, что из-за моего опоздания страдают остальные игроки, которые тратят свое время. Если я буду опаздывать, то я позвоню организатору игрового вечера и предупрежу о своем опоздании. Если они решат начать без меня, то я не буду обижаться — их время не менее ценно, чем мое.
- Я готов пробовать новые форматы игры, и играть в те, которые предлагает организатор турнира или другие игроки. Я понимаю, что некоторые люди могут иметь другую точку зрения. Если же та игра, в которую собираются играть мне не нравится, то я постараюсь все же распробовать ее, либо мягко откажусь играть, чтобы своим унылым настроением не портить игру остальным.
- Всегда моим приоритетам будет интересы моей команды и моего клуба и всегда буду отстаивать их интересы.
- Всегда обсуждать все, мне не понятные вопросы откровенно в кругу своего клуба, а не за спиной своих друзей.

ОПИСАНИЕ АДАПТИВНЫХ НАСТОЛЬНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР



НОВУС

Новус относится к киевским играм. Пешки, которыми играют в Новус, плоские. Чтобы они лучше скользили по поверхности, перед началом игры стол натирают борной кислотой. На соревнованиях перед стартом игроки должны очистить стол от лишней борной кислоты, при этом правила запрещают её подгребать, поддувать и подсыпать возле пешек.

Перед началом игры в Новус — возле бортика, по обе стороны от центральной линии. Биток расположен в зоне удара, но так, чтобы в его отверстиях не были видны линии разметки.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. После первого удара, биток должен коснуться пешки вашего цвета. Если биток ударяет пешку соперника — штраф.
2. Пешку оштрафованного игрока достают из лузы и ставят к бортику на центральную линию.
3. Пешку, которая после удара вылетела со стола, ставят в центр.
4. Тот игрок, после удара которого, в лузу угодил биток, теряет ход и получает штраф.
5. Игрок, который отправил пешку в лузу, получает право ударить ещё раз.

ПОБЕЖДАЕТ В НОВУС ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ЗАГОНИТ ВСЕ СВОИ ПЕШКИ В ЛЮБУЮ ИЗ ЧЕТЫРЁХ ЛУЗ.



ДЖАККОЛО

У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры).

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждая луза (дом) обладает ценностью (слева направо):
 2. Первая – 2 очка, вторая – 3 очка, третья – 4 очка, четвёртая – 1 очко.
 3. Если в ходе попытки игрок смог забить в каждую из луз по шайбе, то победные очки за каждый такой комплект удваиваются (в каждой лузе есть по 1 шайбе: $(2+3+4+1) * 2 = 20$ очков.).
 4. Если вы забьете все шайбы с первой или второй попытки, то получите дополнительный бонус.
 5. Если все шайбы забиты с первой попытки, игрок получает для броска две дополнительные шайбы.
 6. Если все шайбы забиты со второй попытки, игрок получает для броска одну дополнительную шайбу.
- Шайбы, которые игрок не смог загнать в дом не приносят ему победных очков, т.к. она должна полностью пересечь планку лузы.

ШАЙБА, КОТОРАЯ ОТКОЧИЛА, В ХОДЕ ТЕКУЩЕЙ ПОПЫТКИ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ. ТАКИЕ ШАЙБЫ ОСТАЮТСЯ ЛЕЖАТЬ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ ДО ОКОНЧАНИЯ ТЕКУЩЕЙ ПОПЫТКИ.



ШАФФЛБОРТ

Каждый из игроков поочередно направляет все свои четыре биты таким образом, чтобы они, скользя по поверхности доски, достигли зоны с наивысшими очками и не упали с края стола с желоб.

Чтобы очки игрока были засчитаны, его бита (должна располагаться на доске дальше биты (бит) противника. Этого можно достичь, сбив биту (бит) противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась дальше бит противника. Замечание: Шаффлборд биты часто называют шайбами, но общепринятый термин - настольного шаффлборда бита (биты).

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Первый игрок запускает первую биту в противоположный конец доски, который становится зоной подсчета очков.
2. Затем его соперник таким же образом запускает свою первую биту, стараясь при этом или сбить биту противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась на доске дальше биты противника.
3. Игроки продолжают запускать свои биты поочередно, пока не закончатся все 4 бит. биты закончились – раунд завершен.
4. Игрок, чья бита находится на доске дальше всех – победитель раунда. Его очки подсчитываются и размещаются на табло.

ЧТОБЫ БЫТЬ ЗАСЧИТАННОЙ, ШАЙБА ДОЛЖНА НАХОДИТЬСЯ В ЗОНЕ ПОЛНОСТЬЮ. У ВАС 3 ЗОНЫ – 1, 2 И 3.



БИРПОНГ

Игра появилась сравнительно недавно среди американских студентов, но быстро нашла своих поклонников в других странах. Правда в изначальной игре присутствовали ракетки и вообще игра была больше похожа на классический пинг-понг.

Составляющие игру; Стол, подставки для стаканов и шарики. Разрешается любая стойка, при которой ноги не пересекают линию края стола. Кидать шарик можно как напрямую в стаканы, так и с отскоком от поверхности стола.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Дается 5 шариков.
2. Каждый игрок имеет право на один бросок за ход. В случае попадания в игровой стакан, соперник убирает его с поля.
3. При броске игрок промахнувшийся мимо стаканов и мимо стола, убирает свой игровой стакан.
4. Когда остаётся 6, 3 или 1 стакан, игрок обязана совершить перестановку стаканов в форму треугольника.

ПОБЕЖДАЕТ ТОТ УЧАСТНИК, КОТОРЫЙ ВЫБИЛ БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО СТАКАНОВ У СОПЕРНИКА И НАБРАЛ БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ СОХРАНИВ ПРИ ЭТОМ СВОИ СТАКАНЫ.



КУЛЬБУТО

Кульбудо – интересная игра, пришедшая к нам из Франции, дата возникновения игры – конец 19 – начало 20 века. Условия игры: игра должна лежать на столе и опираться на пирамидку. Благодаря пирамидке игровое поле легко вращается и с помощью вращения шары нужно закатить в лунки.

Цель игры: побеждает тот игрок, который быстрее закатит все шары в лунки. Шар другого цвета -«Король», удваивает очки.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Существует 3 варианта правил:

Вариант 1: на время - закатить 8 шаров в 8 лунок.

Вариант 2: на подсчет очков – игра длится 1 минуту. Цветной шар - «Король», попадая в любую лунку, удваивает очки, остальные 7 шаров, считаются по номиналу.

Вариант 3: задача игрока закатить все шары в лунки на время. Шар «Король», попадая в любую лунку, удваивает очки. Подсчет очков: сумма очков 7-и шаров одного цвета + удвоенная сумма шара «Король». От суммы очков отнимаются секунды, за которые игрок закатил шары в лунки.

Пример: 430 очков – 47 секунд = 383 очка.

КОРНХОЛ

Цель игры - попасть мешочками в отверстие на специальной игровой доске. Метание мешочков происходит с расстояния 6 метров 40 см от нижнего края игровой доски до точки броска. Игрок бросает 8 мешочков.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Попадание в отверстие – 3 очка.
2. Попадание на игровое поле – 1 очко.
3. Если мешочек не попадает на поле и в отверстие, а также если падает с поля во время бросков других мешочков – 0 очков.

В ЗАЧЕТ ИДЕТ СУММА НАБРАННЫХ ОЧКОВ. МАКСИМАЛЬНАЯ СУММА В ОДНОЙ ИГРЕ – 24 ОЧКА.

ТЕЙБЛ ЭЛАСТИК

Быстро развивающаяся экшн-игра, которая улучшает координацию рук и глаз вашего ребенка, укрепляет навыки мелкой моторики, расширяет фокус детей, привлекает детей и держится подальше от электроники.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Начните игру, разместив пять шайб на каждой стороне доски.
2. Натягивая ленту, отправляйте шайбы, одну за другой, в лунку – на противоположное поле (поле соперника), не давая переместить все его шайбы на ваше игровое поле.

ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ОЧИСТИТ ДОСКУ.



КЕРЛИНГ СТРАНДАРТ

Цель игры - набрать больше очков, чем ваш противник.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Подбрасывая монету, команды определяют, у кого есть молоток (последний камень) в начале игры.

Последний камень - преимущество. Камни доставляются поочередно. Красный, синий, красный, синий или наоборот, пока не будут сыграны все восемь камней.

Когда все восемь камней разыграны, конец считается завершенным, и подсчет очков ведется. Игра в Керлинг на полу обычно состоит из восьми концов, но это можно настроить в соответствии с требованиями вашей группы.

По завершению каждого конца команда получает одно очко за каждый камень, который находится ближе к кнопке (центру колец), чем самый близкий к кнопке камень противоположной команды. Только те камни, которые находятся внутри или касаются колец, являются победителями раунда. Его очки подсчитываются и размещаются на табло.

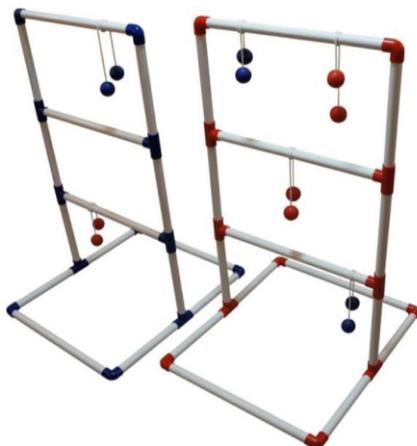
ГОЛЬФ БРОСОК/ЛЕСТНИЧНЫЙ ГОЛЬФ

Цель игры проста: расставьте игровые лестницы на расстоянии примерно 4-5 метров друг от друга и начните подбрасывать болы.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый игрок бросает все 3 бола, затем следующий игрок бросает все 3 бола. Верхняя ступенька приносит 3 балла, средняя - 2 балла, а нижняя ступень - 1 балл.

Побеждает тот, кто первым наберет 21 очко!



КРОКЕТ

Цель игры — в соответствии с правилами ударами молоточков провести свой шар по определённому маршруту быстрее соперника.

Могут участвовать от 2 до 8 человек.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Команды начинают игру с противоположных сторон поля, идут навстречу друг другу. В центре поля вдоль его осей стоят скрещенные ворота - «мышеловка».

Запрещается толкать шар, бить по шару боковой и другими частями молотка.

Разрешается бить по шару только ударной плоскостью. Касание шара молотком приравнивается к удару. К этому приёму можно прибегать, если невыгодно сдвигать свой шар с удобной позиции. Запрещается проходить ворота в обратном направлении (ставить на позицию). Для игры в русский крокет потребуются 4 молотка, 4 шара, 10 ворот.

Площадка должна иметь размеры: в длину — 11 м, в ширину — 5 м. По договоренности можно добавить по метру с каждой стороны. Границы должны быть четко видны, для чего их обозначают: краской, мелом, лежащей на поверхности бечевкой.

КАРРОМ

Чтобы играть, вам нужно двумя пальцами щёлкнуть диск «нападающий» так, чтобы попасть в определённую цель. Цель игры – набрать очки, загнав 9 своих дисков плюс красную «королеву» в угловые карманы до ваших оппонентов.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Расставьте диски («людей») вокруг красной «королевы» так, чтобы белые диски образовывали букву «У», а чёрные фишки заполняли свободное пространство.

2. Каждый игрок должен сидеть на своей стороне доски: только оттуда он и может стрелять.

3. Начать может игрок с белыми дисками. Или решите, кто будет первым, подбросив монетку.

4. Ваш кон продолжается, пока вы «стреляете» - допускаются любые комбинации, дополнительные выстрелы тоже считаются.

5. Вы можете загнать диск «королевы» в угловой карман в любое время игры после первого забитого диска, но до забивания последнего. После забивания «королевы» вы должны в ближайший ход загнать любой свой другой диск в карман, чтобы «покрыть» её, иначе «королева» возвращается обратно в центр поля.

6. После того, как королева «покрыта», любой игрок, который забьёт все свои диски первым, выигрывает партию.



10 ШАРОВ

Под крышкой расположен ряд из 10 шариков 3х цветов. Крышку открывают на несколько секунд, за это время нужно успеть запомнить ряд шариков. Цель выложить ряд по памяти без ошибок.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Под крышкой расположен ряд из 10 шариков 3х цветов. Крышку открывают на несколько секунд, за это время нужно успеть запомнить ряд шариков. Цель выложить ряд по памяти без ошибок (или ошибиться позже соперника).



БОУЛИНГ



Игра в боулинг состоит из десяти фреймов — попыток. В каждом фрейме игрок может выполнить от одного до двух бросков шара, чтобы разбить мишень из десяти кегель. Если при первом броске не удастся выбить все 10 кегель — осуществить страйк, то реализуется право второго броска. Если игрок сбивает 10 кегель за 2 броска, такая попытка называется — спэа. Все участники проводят поочередно каждый фрейм. В десятом фрейме в случае, если засчитан страйк или спэа, он получает право третьего броска.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Подсчет очков в боулинге производится автоматически. Когда при первом броске количество кегель, сбитых игроком, меньше 10, то на мониторе в соответствующей колонке отмечается точное количество сбитых кегель. После второго броска на мониторе рядом появляется количество кегель, сбитых при втором подходе.

2. В случаях, когда во время броска не сбита ни одна из кегель, в поле подсчета очков появится прочерк. В конце фрейма подсчитывается сумма очков за два броска и отображается на мониторе.

3. В том случае, когда при первом броске шара участник сбивает все 10 кегель, то есть засчитывается страйк, — на мониторе это отмечается знаком «Х». Страйк оценивается в 10 очков и суммируется с числом кегель, которые будут сбиты в последующие два броска.

4. В ситуации «спэа», когда игрок за два подхода сбивает все кегли в одном фрейме, на информационном экране напротив выполненной попытки появляется знак «/». В таком случае игрок получает 10 очков, к которым в качестве призовых прибавляется число кегель, которые упадут после последующего броска шара.

5. Случай, когда игрок не сбил в одном фрейме 10 целей за два броска шара, называется в боулинге «открытым фреймом».

6. Когда игроку удастся выполнить 2 страйка подряд — это называют даблом. В таком случае за первый страйк 20 очков прибавляется к числу кегель, сбитых при первом броске сразу после второго страйка.

Если игроку удастся сделать страйк три раза подряд, такая ситуация называется триплом. Тогда первый из трех страйков оценивается в 30 очков.



БУЛЛИТ-ХОККЕЙ

Игра напоминающая соединения хоккея и гольфа. Она состоит из маленьких ворот, клюшки, подставки для броска и конечно же шайб. Настольная игра "Хоккей: Буллит" поможет организовать досуг в любое время и в любом месте.

Набор состоит из 2 ворот, 2 шайб и 2 клюшек. Для организации хоккейного турнира нужна лишь гладкая горизонтальная поверхность, на которой можно установить ворота. Цель игры - совершить точный бросок и забить гол в ворота соперника, а потом защитить свои при ответном ходе.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Попасты шайбами в ворота и таким образом набрать большее количество очков.
2. Игра универсальна тем, что ворота могут располагаться на разном расстоянии, в разной местности - выше или ниже играющего, под разным углом, и разным количеством шайб, в зависимости принятого решения судейской коллегией. В фут кит можно играть как в зале так и в салв. поле. и песке.

КОШКИ-МЫШКИ

Игрок сбрасывает шары один в другой в туннель.

Второй игрок должен попытаться поймать шары с помощью чашки, как можн ближе к его выходу. Для каждого пойманног шара отмечаются точки, указанные области, где он был пойман.

Кубок должен быть удержан выш края игры игроком, прежде чем ег противник сможет отпустить мяч в туннель.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Попасты шайбами в ворота и таким образом набрать большее количество очков.
2. Игра универсальна тем, что ворота могут располагаться на разном расстоянии, в разной местности - выше или ниже играющего, под разным углом, и разным количеством шайб, в зависимости принятого решения судейской коллегией. В фут кит можно играть как в зале так и в саду, поле, и песке.

